DOCUMENT RESUME

ED 446 825 PS 028 946

AUTHOR	Cesarone, Bernard
TITLE	Juegos de videos: Investigacion, puntajes y recomendaciones (Video Games: Research, Ratings and Recommendations). ERIC Digest.
INSTITUTION	ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education, Champaign, IL.
SPONS AGENCY	Office of Educational Research and Improvement (ED), Washington, DC.
REPORT NO	EDO-PS-00-10
PUB DATE	2000-10-00
NOTE	3p.; For English version, see ED 424 038.
CONTRACT	ED-99-CO-0020
PUB TYPE	ERIC Publications (071) -- ERIC Digests in Full Text (073)
LANGUAGE	Spanish
EDRS PRICE	MF01/PC01 Plus Postage.
DESCRIPTORS	Adolescents; Aggression; Children; *Computer Games; Computer Software Evaluation; Demography; Elementary Secondary Education; *Mass Media Effects; Parent Role; Rating Scales; Self Concept; Sex Differences; *Video Games; *Violence
IDENTIFIERS	*Electronic Games; ERIC Digests; Video Arcades

ABSTRACT

This Spanish-language digest reviews research on the demographics and effects of video game playing, discusses game rating systems, and offers recommendations for parents. The digest begins by discussing research on the time children spend playing electronic games, which shows that younger children's game playing at home (90% of fourth-graders played at least 1 hour per week, according to 1 study) decreases in favor of game playing in arcades as children get older. Studies also consistently show that boys play more electronic games than girls, although girls perceived themselves to have peer approval for moderate amounts of game playing, and both boys and girls enjoy violent electronic games. The digest then discusses research on the effects of playing violent games. Studies tend to show an increase in arousal and aggression in subjects who have played a violent versus a nonviolent game, although there may still be insufficient laboratory research to support strong causal statements about the effects of violent games on children's aggression. The digest describes research on other effects of electronic game playing, such as the link between heavy game playing or playing of violent games and self-concept. Following a discussion of two electronic game rating systems, devised by the Recreational Software Advisory Council and the Entertainment Software Rating Board, the digest offers parents recommendations for managing their children's game play. Recommendations include knowing the content and procedures of the games, paying attention to game ratings, establishing explicit game-playing guidelines, and educating children about the difference between media and real-life violence. (Contains 11 references.) (EV)

Reproductions supplied by EDRS are the best that can be made
from the original document.

U.S. DEPARTMENT OF EDUCATION
Office of Educational Research and Improvement
EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION
CENTER (ERIC)
X This document has been reproduced as received from the person or organization originating it.
☐ Minor changes have been made to improve reproduction quality.
• Points of view or opinions stated in this document do not necessarily represent official OERI position or policy.

ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education

University of Illinois • 51 Gerty Drive, Champaign, IL 61820-7469
(217) 333-1386 • (800) 583-4135 • ericeece@uiuc.edu

ERIC DIGEST
Octubre 2000 • EDO-PS-00-10

ED 446 825

Juegos de videos: Investigación, puntajes y recomendaciones

Bernard Cesarone

Los juegos de videos han conservado su popularidad desde que fueron introducidos en los Estados Unidos durante los años 70. La tendencia a aumentar la violencia y el realismo de los juegos electrónicos en los años 80 y 90 ha preocupado desde el comienzo a padres y educadores. Este Digest examina investigaciones sobre información demográfica y los efectos de utilizar juegos de video, discute los sistemas de puntaje de los juegos y propone recomendaciones a los padres. Para el propósito de este Digest, juegos de video o juegos electrónicos, incluyen juegos de computadora, juegos en sistemas de consola, juegos en galerías, juegos para "edu-entretenimiento" y juegos de realidad virtual.

Tiempo dedicado a jugar juegos electrónicos

Buchman y Funk (1996) investigaron los hábitos de juego de 900 niños desde cuarto hasta octavo grados. De acuerdo con reportes, el hábito de juego de los niños decrece ligeramente en este período de tiempo. Por ejemplo, cerca del 90% de niños en cuarto grado reportan que juegan durante una o más horas a la semana, comparado con el 75% de niños en octavo grado. La información sobre la tendencia en las galerías de juegos fue opuesta. Algunas reportaron 50% de niños en cuarto grado y 75% de niños en octavo grado durante una semana. En forma consistente con previas investigaciones, los niños reportan jugar con más videos por semana que las niñas.

Dos estudios intentaron determinar los hábitos de juego de niños entre 11 y 16 años. En un estudio realizado por Fisher (1995), 25% de los adolescentes decían que visitaban galerías de juego por lo menos una vez a la semana, y 18% por lo menos tres veces a la semana. En un estudio similar realizado por Phillips et al. (1995), el 77% de los niños reportaron jugar algunas veces en casa, y el 24% todos los días. Más del 60% de los niños reportaron que juegan durante más tiempo del planeado.

Similitudes y diferencias entre géneros

Los hábitos de juego de niños y niñas han sido evidenciados por muchos estudios, los que en forma consistente han encontrado que los niños utilizan más juegos de video que las niñas (Buchman & Funk, 1996).

Para establecer las preferencias en cuanto a juegos de niños y niñas, Funk y Buchman clasificaron los juegos en seis categorías de acuerdo con su contenido: (1) Entretenimiento General, (2) Educativos, (3) Violencia Imaginaria, (4) Violencia Humana, (5) Juegos no Violentos y (6) Violencia en Deportes. Funk y Buchman (1994) encontraron que no hay diferencia entre la proporción de juegos violentos escogidos como favoritos entre niñas y niños de sexto grado; pero que los niños son más propensos a escoger como favoritos juegos con violencia en deportes, mientras que las niñas juegos con violencia imaginaria. Buchman y Funk (1996) encontraron que las niñas son más propensas a escoger como favoritos juegos educativos, pero que tanto para niñas como para niños desde cuarto hasta octavo grados, la preferencia por juegos educacionales estaba en decadencia. Los juegos violentos continúan siendo populares tanto para niños como parar niñas en el transcurso de diferentes grados.

Funk y Buchman (1996a) estudiaron las respuestas de niños y niñas en cuarto y quinto grados a preguntas relacionadas con el género. La mayoría de ellos está de acuerdo en que "está bien" que los niños y las niñas jueguen con videos. Entre los de quinto grado, los niños más que las niñas estaban de acuerdo en que "está bien" para los niños jugar "bastante" con videos, y que los niños más reconocidos juegan con videos. Más niñas que niños opinaron que es posible para una niña ser reconocida y jugar bastante con videos. Los investigadores consideran que las niñas se perciben teniendo la aprobación de sus compañeras(os) con una moderada cantidad de juego, sugiriendo que la socialización de niños y niñas está siendo cada vez más similar.

Efectos al jugar juegos violentos

Calvert y Tan (1994) compararon los efectos de jugar contra los de observar juegos violentos en adultos jóvenes, sus sentimientos hostiles y pensamientos agresivos. Los resultados indican que estudiantes de colegio, quienes han utilizado juegos de realidad virtual violentos tienen el pulso acelerado, reportan mayor cantidad de mareos y nauseas y, en un examen posterior, exhiben mayor cantidad de pensamientos agresivos que aquellos que han utilizado juegos no violentos.

Un estudio realizado por Irwin y Gross (1995) intenta identificar los efectos tanto en niños impulsivos como reflexivos de segundo grado, al utilizar juegos de video "agresivos" contra los "no-agresivos." Los niños que han usado los juegos agresivos, comparados con los que han usado los juegos no-agresivos, muestran mayor nivel de agresión física y verbal contra objetos inanimados y compañeros de juego durante la sesión de juego posterior. Más aún, estas diferencias no estaban relacionadas con los rasgos de niños impulsivos o reflexivos.

Kirsh (1997) también investigó los efectos de utilizar juegos violentos contra juegos no-violentos. Después de utilizar estos juegos, se realizó un cuestionario, a niños(as) de tercero y cuarto grados, con una historia hipotética. En tres de seis preguntas, los niños que habían utilizado juegos violentos respondieron más negativamente que los otros, acerca de las acciones perjudiciales del personaje de la historia cuya intención era ambigua. Estos resultados sugieren que utilizar juegos de video violentos hace a los niños más propensos a atribuir intenciones hostiles a otros.

Con base en la revisión de una investigación realizada en los años 80 y 90, Funk, Germann, y Buchman (1997) establecen que no hay suficiente investigación de laboratorio que muestre argumentos sólidos de causa, sobre los efectos de utilizar juegos de video violentos en relación con la agresividad infantil. Ellos argumentan sin embargo, que en estudios que utilizan la observación del comportamiento para medir la agresión, las tendencias indican un aumento en la agresión después que los niños utilizan u observan juegos violentos. Sin embargo, estas tendencias no son muy claras en estudios que utilizan otras medidas de agresión (por ejemplo, medir la disposición de los niños para ayudar o lastimar a otro niño).

PS 028946

BEST COPY AVAILABLE

Otros efectos

Funk y Buchman (1994) le dieron a niños de sexto grado un perfil auto-percibido de rendimiento y un cuestionario sobre sus hábitos y preferencias al utilizar juegos. Los resultados indican que para los niños, aunque no para las niñas, a mayor preferencia por cada uno de los tres tipos de juegos violentos, menores son los resultados de auto-percepción de rendimiento en una o más áreas de desarrollo importantes, incluyendo habilidades académicas, interpersonales y de comportamiento. En otros estudios de auto-percepción para adolescentes, Funk y Buchman (1996b) estudiaron los efectos de utilizar juegos de video violentos. De nuevo, un cuestionario identificó los hábitos de juego de niños en séptimo y octavo grados, y un perfil de auto-percepción fue administrado. Los resultados indicaron que para las niñas, aunque no para los niños, a menor puntaje de auto-percepción, se asoció mayor cantidad de tiempo utilizando los juegos de video.

Funk, Germann, y Buchman (1997) identificaron otros efectos positivos y negativos y usos adicionales de juegos de video. Las convulsiones relacionadas a juegos de video (VGRS–video game related seizures) y lesiones esqueleto-musculares son ocurrencias poco usuales que típicamente desaparecen con la abstinencia en juego de videos. El aumento de actividades cardiovasculares asociado con juegos de video podría ocurrir y podría ser perjudicial para individuos con problemas cardiovasculares no diagnosticados o benéfico para individuos quienes de otra manera son sedentarios. Utilizar juegos de video podría también facilitar el desarrollo del lenguaje de niños con autismo y podría ser utilizado en terapias de juego para niños inhibidos.

Puntajes

El acta de 1994 sobre puntajes de juegos de videos estableció una comisión con el fin de promulgar un sistema de puntaje para juegos de video, a menos que la industria de juegos de video estableciera voluntariamente su propio sistema en el plazo de un año. Como mínimo se establecieron dos sistemas de puntajes como respuesta a esta legislación. El consejo RSAC, Recreational Software Advisory Council, una organización sin fines de lucro desarrolló un sistema basado en contenido. Los puntajes se obtienen de las respuestas de fabricantes a cuestionarios complejos. Se otorgó a cada producto un puntaje de 0 (el menor) a 4 (el mayor), teniendo en cuenta las categorías de violencia, sexo/nudismo y lenguaje.

Los directores de Entertainment Software Rating Board (ESRB) crearon un sistema de puntaje en el cual los puntajes de los juegos son establecidos por diferentes personas. Estos contienen cinco categorías de acuerdo con la edad (para todo el mundo, edad temprana, adolescente, maduro, adultos solamente) más descriptores de contenido.

Por supuesto, los sistemas de puntajes son válidos solamente si son utilizados. Fallas (1996) realizó encuestas a padres con hijos entre 6 y 20 años, que habían comprado como mínimo una consola de juegos de video durante el último año. Solamente el 34% de los padres estaban familiarizados con el sistema de puntaje de ESRB, aunque el 80% dijo que era necesario un sistema de puntaje. Aquellos padres con hijos pequeños prestaban mayor atención y utilizaban con mayor frecuencia el sistema de puntajes ESRB.

Recomendaciones

Muchos padres intentan administrar los hábitos de ver televisión de sus hijos. Los padres pueden, en forma similar, administrar las experiencias de utilización de juegos de videos de sus hijos (Funk & Buchman, 1994) cuando ellos:

- Conocen el contenido y los procedimientos de los juegos de sus hijos;
- Leen la literatura que viene con los juegos de videos;
- Discuten el contenido del juego con sus hijos;
- Prestan atención a los sistemas de puntaje de los juegos de video;
- Observan a sus hijos jugar y periódicamente utilizan los juegos de video de sus hijos;
- Establecen guías explícitas sobre el uso de videos, como limitar el tiempo de juego de sus hijos;
- Educan a sus hijos sobre las diferencias entre violencia a través de los medios y la vida real; y
- Se aseguran que hay supervisión de un adulto durante el juego de video en las galerías.

Debido a que la investigación acerca de los efectos del juego de videos electrónicos no es definitiva, se necesitan realizar más estudios. Mientras tanto, los profesionales pueden trabajar para educar al público acerca de los sistemas de puntaje, acerca de los problemas relacionados con violencia y con el desarrollo de los niños y acerca de la importancia de la supervisión de los padres durante las experiencias que sus hijos tienen utilizando diferentes medios.

Para más información

Buchman, Debra D., & Funk, Jeanne B. (1996). Video and computer games in the '90s: Children's time commitment & game preference. *Children Today, 24*(1), 12-15, 31. EJ 544 891.

Calvert, Sandra L., & Tan, Siu-Lan. (1994). Impact of virtual reality on young adults' physiological arousal and aggressive thoughts: Interaction versus observation. *Journal of Applied Developmental Psychology, 15*(1), 125-139. PS 527 971.

Fallas, Steven. (1996). *The rating controversy. Labeling the industry: Is it working?* [Online]. Available: http://www.lunartide.com/extedge/feature.htm [1998, October 28].

Fisher, Sue. (1995). The amusement arcade as a social space for adolescents: An empirical study. *Journal of Adolescence, 18*(1), 71-86. EJ 500 874.

Funk, Jeanne B., & Buchman, Debra D. (1994, October). *Video games and children: Are there "high risk" players?* Paper presented at the International Conference on Violence in the Media, St. John's University, New York.

Funk, Jeanne B., & Buchman, Debra D. (1996a). Children's perceptions of gender differences in social approval for playing electronic games. *Sex Roles, 35*(3/4), 219-231. EJ 537 064.

Funk, Jeanne B., & Buchman, Debra D. (1996b). Playing violent video and computer games and adolescent self-concept. *Journal of Communication, 46*(2), 19-32. EJ 542 545.

Funk, Jeanne B., Germann, Julie N., & Buchman, Debra D. (1997). Children and electronic games in the United States. *Trends in Communications, 2*, 111-126. PS 527 585.

Irwin, A. Roland, & Gross, Alan M. (1995). Cognitive tempo, violent video games, and aggressive behavior in young boys. *Journal of Family Violence, 10*(3), 337-350. EJ 523 517.

Kirsh, Steven J. (1997, April). *Seeing the world through "Mortal Kombat" colored glasses: Violent video games and hostile attribution bias.* Poster presented at the biennial meeting of the Society for Research in Child Development, Washington, DC. PS 025 335.

Phillips, Carol A., Rolls, Susan, Rouse, Andrew, & Griffiths, Mark D. (1995). Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence, 18*(6), 687-691. EJ 519 525.

Las referencias identificadas con ED (documento de ERIC), EJ (revista de ERIC) o número de PS se citan en la base de datos de ERIC. La mayoría de los documentos están disponibles en la colección de microficha en más de 1,000 centros por todo el mundo y pueden pedirse a través de EDRS: (800) 433-ERIC. Los artículos de revista están disponibles en la revista original, a través de servicios de préstamo entre-bibliotecas o a través de centros de distribución dedicados a la reproducción de artículos como UnCover (800-787-7979) o ISI (800-523-1850).

ERIC Digests es de dominio público y puede ser reproducido libremente. Este proyecto ha sido patrocinado, por lo menos en parte, con fondos federales del "U.S. Department of Education, Office of Educational Research and Improvement", bajo el contrato número ED-99-CO-0020. Las opiniones expresadas en esta publicación no reflejan, necesariamente, las posturas ni las políticas del departamento de educación de Estados Unidos ni la mención de nombres comerciales, productos comerciales u organizaciones que impliquen ser aprobadas por el gobierno de Estados Unidos.